

MA SÉCURITÉ,  
J'Y TIENS !

ROG-16  
veer

---

## RÈGLEMENT

---

### NOMBRE DE JOUEURS

2 à 4 personnes.

### DÉROULEMENT DU JEU.

Chaque joueur doit noter son nom dans un des panneaux situés en haut de la plaque de jeu. Posez également les cartes de questions aux emplacements prévus en mettant bien le côté question vers le haut.

Les questions sont divisées en deux catégories d'âge indiquées dans le coin supérieur droit de la carte, il convient de poser les questions en tenant compte de l'âge des joueurs.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle pour déterminer qui commencera à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de case(s) correspondant.

### PLUSIEURS POSSIBILITÉS :

◆ Si le joueur tombe sur une case verte , bleue , orange  ou violette , le joueur lit la question qu'il a tirée dans le tas de cartes correspondant à la couleur de la case sur laquelle il se trouve.

- Si le joueur répond correctement à la question, il a le droit de rejouer.

Attention : les joueurs ne peuvent toutefois rejouer que deux fois afin de laisser aux autres la possibilité de jouer aussi.

- Si le joueur ne répond pas correctement à la question il doit retourner à sa case d'origine.
- ◆ Si le joueur tombe sur une des cases blanches, il doit rechercher dans la plaquette d'autocollants une situation présente dans son environnement et la placer sur la case. Pour avoir le droit de rejouer, il doit pouvoir expliquer à quoi sert cet aménagement, sinon, c'est au suivant de lancer le dé. S'il arrive sur une case blanche déjà occupée, il relance le dé.
- ◆ Si le joueur tombe sur une case grise, il doit passer son tour.
- ◆ Si le joueur tombe sur une des cases avec le passage pour piétons :
  - si il répond correctement à la question verte, il peut rester sur la case verte
  - si il ne répond pas correctement, il reste ou il retourne sur la case grise

- ◆ Si le joueur tombe sur une des cases surprises illustrées par un dessin, il suit la consigne reprise sous le dessin.



1. Vous êtes pris dans un embouteillage. Passez votre tour.



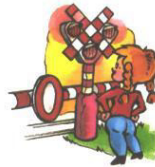
2. Votre vélo vous permet d'aller plus vite. Avancez de 2 cases sans répondre à la question.



3. Le feu est vert pour vous, piéton. Avancez de 4 cases.



4. Vous êtes en panne sur l'autoroute, heureusement vous avez trouvé une borne d'appel. Passez deux tours en attendant qu'on vienne vous dépanner.



5. Vous êtes à un passage à niveau. Le train va bientôt arriver. Soyez patient et attendez le tour suivant.



6. Vous avez bien regardé à gauche et à droite, bravo, le passage est libre, vous pouvez traverser et vous rendre directement à l'arrivée.

- ◆ Le premier joueur qui dépasse l'arrivée est gagnant.